



Esta obra está sob o direito de
Licença Creative Commons
Atribuição 4.0 Internacional.

IMPORTÂNCIA DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA INFÂNCIA: PEDAGOGIA FORA DA SALA

Deysiane dos Santos Rodrigues¹
Lara Fábila Vieira Santos²
Alex Chagas da Rosa³
Vívia Pereira de Moraes Santos⁴
Jonas dos Santos Lima⁵

RESUMO

O presente artigo teve a finalidade de evidenciar a dedução dos jogos e brincadeiras durante a infância em espaços não escolares, visto que, toda atividade lúdica direcionada deve proporcionar às crianças o seu desenvolvimento integral, isto é, estimular as habilidades cognitivas, físicas, mentais e a socialização pertencente à primeira infância. A partir disso, neste trabalho estabelece-se contribuições acerca do conceito da pedagogia fora da sala, substanciando que as práticas lúdicas fora do espaço escolar também exercem crucialmente um crescimento decidido, ao qual, influencia diretamente na aprendizagem, no convívio e na interação social dentro do ambiente escolar, uma vez que será aquecido a criatividade, a imaginação, a comunicação, resolução de conflitos, a empatia e a socialização. Em seguida, busca-se desconstruir uma abordagem existente no meio social sobre a convicção que o brincar fora da sala de aula não contribui significativamente na construção do corpo humano em sua totalidade, nessa situação aqui mostra-se de forma ampla que os jogos e brincadeiras conciliam a diversão, lazer e o propósito dirigido para que na primeira infância a criança possa desenvolver-se através da exploração, estímulo e interação social e assim a formação humana seja caracterizada categoricamente. Comungamos que as atividades tradicionais não fazem parte do cotidiano das crianças através das mudanças no convívio social por conta da inserção das tecnologias digitais que reconfiguraram as formas de diversão e lazer, neste sentido as chamadas brincadeiras e jogos tradicionais acabaram sucumbindo ou mesmo, deixados de lado, as atividades coletivas deram espaços para processos individualizados. Desse modo, a pesquisa conceitua-se em cunho descritivo de abordagem qualitativa e de natureza básica. Ao final do estudo, espera-se que o leitor compreenda a importância de possibilitar através de jogos e brincadeiras uma autêntica formação humana.

Palavras-chave: Crianças; desenvolvimento; habilidades; espaços não escolares.

¹ E-mail: deysianesantos762@gmail.com

² E-mail: larafabiadeusefiel@gmail.com

³ E-mail: alex.chagas10@gmail.com

⁴ E-mail: prof.vivia@frm.edu.br

⁵ E-mail: jonaslima183@gmail.com

1 INTRODUÇÃO

A infância é uma fase crucial no desenvolvimento humano, na qual as experiências vivenciadas pelas crianças favorecem gradativamente na formação de sua personalidade, habilidades e competências. Nesse contexto, os jogos e brincadeiras emergem como elementos-chave que contribuem significativamente para o crescimento e aprimoramento infantil em espaços não escolares, com o intuito de compreender a importância dessas atividades como instrumentos cruciais na construção do convívio social, na facilitação de novas aprendizagens.

Para alcance do objetivo geral, definimos como os processos pedagógicos ocorrem fora da sala de aula, buscamos caracterizar a prática dos jogos e brincadeiras em espaços não escolares, além de identificar os principais objetivos das atividades lúdicas no processo de conhecimento de expressividade e socialização da criança. Segundo Brandão (2004), a educação em suas possibilidades, “abrange todos os processos de formação do indivíduo”. Assim, é correto afirmar que os processos educativos fora da sala de aula também são uma fonte de conhecimentos e descobertas.

A preocupação crescente em relação à influência dos dispositivos eletrônicos na infância, que tem levado a uma redução do tempo dedicado a jogos e brincadeiras tradicionais. Diante desse cenário, a problemática central deste artigo é a seguinte: de que maneira o resgate e atração aos jogos e brincadeiras tradicionais em espaços educativos não formais podem ser uma abordagem eficaz para promover um crescimento saudável e equilibrado nas crianças? A inserção das tecnologias digitais reconfigurou as formas de diversão e lazer, afetando as atividades coletivas e, conseqüentemente, o desenvolvimento integral das crianças.

Comungamos que as atividades tradicionais não fazem parte do cotidiano das crianças por conta das mudanças no convívio social devido à inserção das tecnologias digitais que reconfiguraram as formas de diversão e lazer, neste sentido as chamadas brincadeiras e jogos tradicionais acabaram sucumbindo ou mesmo, deixados de lado, ou seja, atividades coletivas deram espaços para processos individualizados.

Destarte, o trabalho em tela justifica-se por resgatar a prática de jogos e brincadeiras que exercem um compromisso primordial no desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças, influenciando absolutamente as

habilidades, diante da resolução de problemas, criatividade, interação social e autocontrole. Neste contexto, ressaltamos a importância dos espaços não escolares, os jogos e brincadeiras possibilitam às crianças a construção do seu próprio conhecimento, pois oferecem condições de vivenciar situações-problemas, a partir do desenvolvimento de jogos planejados e livres que permitam à criança uma vivência [...] (Cotonhoto, Rossetti, Missawa; 2019).

Segundo os autores acima, destacam de forma significativa a atribuição dos jogos e brincadeiras no processo de construção e apreensão do conhecimento das crianças. Esta reflexão ressalta a importância de proporcionar às crianças oportunidades para se envolverem em atividades lúdicas, tanto planejadas quanto livres. Pois, entendemos que a educação não se limita apenas ao ambiente escolar formal, ela ocorre em toda parte, ao longo da vida da criança, enriquecendo sua experiência e preparando-a para enfrentar o mundo de maneira mais completa e equilibrada.

2 PEDAGOGIA FORA DA SALA

As ações pedagógicas fora da sala de aula envolvem desafios, atividades em equipe, estratégias, planejamento, formação pessoal e profissional, orientação, com o

olhar voltado às transformações de cada indivíduo. O debate sobre as práticas educativas fora da escola não implica deslegitimar a função social da escolarização, mas reconhecer que a essa função se atrelam objetivos e possibilidades em um marco histórico e cultural específico. A escola não é a única instituição responsável pela formação humana, visto que as possibilidades de ensinar e aprender que estão na base das dinâmicas sociais contemporâneas residem na articulação integradora de experiências formativas que se dão em diversos tempos e espaços sociais (Pimenta; Severo, 2021).

Neste aspecto, o fazer pedagógico não formal trata das ações desenvolvidas em Organizações Não Governamentais (ONG 's); unidades hospitalares, brinquedotecas; centros de acolhimentos para menores em situação de vulnerabilidade; associações de classe; clubes recreativos, entre outros espaços.

A pedagogia fora da sala de aula no desenvolvimento infantil enfatiza a importância do aprendizado experiencial, da exploração ativa e da educação integral. Ela reconhece que o avanço das crianças é influenciado por uma ampla variedade de experiências e interações em diferentes ambientes. (Mota; Ferreira; Sirino, 2017) afirmam que uma educação que ocorre em

todos os espaços, tempos, grupos sociais e, ainda, com uma visão para além do desenvolvimento cognitivo e da instrução formativa. Portanto, a pedagogia fora da sala de aula é uma parte indispensável da jornada educacional que nos leva além da simples instrução, para um compromisso com a formação integral de indivíduos capazes de contribuir positivamente para a sociedade.

Levando em consideração tais reflexões a figura 1 evidencia os jogos e brincadeiras em espaços não escolares que

ocorrem em ambientes, como em parques, centros recreativos, ou simplesmente no quintal de casa. Essas atividades lúdicas oferecidas de maneira planejada estimulam a criatividade, promovem a socialização e contribuem para o engrandecimento da capacidade física e cognitiva das crianças. Ressaltamos a transcendência de oferecer oportunidades para que as crianças explorem o mundo através do brincar, indo além dos limites da sala de aula tradicional.

Figura 1- Jogos e brincadeiras em espaços não escolares



Fonte: Esta pesquisa (2023).

2.1 DESENVOLVIMENTO INFANTIL

O ambiente em que a criança enriquece o seu desenvolvimento durante a primeira

infância, estímulos adequados, interações positivas e acesso à educação de qualidade são fundamentais para um crescimento saudável e ótimo, além disso, a brincadeira é uma parte

fundamental na primeira infância, pois permite que as crianças explorem o mundo ao seu redor, e através disso, desenvolvem habilidades físicas e cognitivas, e pratiquem interações sociais.

No entanto, (Papalia et al., 2006, p.197) afirma que o primeiro dos quatro estágios de desenvolvimento cognitivo é o estágio motor. Durante esse estágio (do nascimento até aproximadamente os 2 anos), dizia Piaget, os bebês aprendem sobre si mesmos e sobre seu ambiente. Nesta fase, a primeira infância as crianças aprendem bastante sobre o meio ao qual está inserida, devido aos estímulos e reflexos direcionados, que conseqüentemente abrange o seu desenvolvimento infantil de forma generalizada.

Segundo as autoras, (Trindade; Santos *et al.*, 2017, p. 5) de acordo com Piaget (2011), o primeiro subestágio é marcado pelos reflexos. Os reflexos são herdados e inatos, como sugar, pegar, olhar, etc. No segundo sub estágio acontecem os primeiros hábitos e a construção dos primeiros esquemas. Os reflexos vão se aperfeiçoando em esquemas. No terceiro a criança agarra tudo que está ao seu redor. Ocorre o início da coordenação dos esquemas. A criança que antes somente pegava e via de forma isolada, torna-se capaz de "pegar para ver". No quarto e quinto já se utiliza de meios para alcançar os fins, e no sexto e último é marcado pela fase final em que a criança sozinha consegue descobrir novos meios, por combinação interiorizada. O que marca o final desse último estágio é o surgimento da função simbólica, que é a capacidade de representação.

É imprescindível que as crianças passem por cada estágio do desenvolvimento infantil, pois cada fase possui um encargo na formação de sua personalidade, habilidades e capacidades. Desde os primeiros meses de vida, as interações com cuidadores e o ambiente ao redor representam segurança no amadurecimento emocional e social. À medida que as crianças crescem, cada estágio traz desafios e oportunidades únicas que ao passar por essas fases de maneira saudável e apoiada proporciona uma base sólida para o sucesso futuro.

2.2 CONCEITO DE JOGOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL.

O brincar e os jogos possuem um compromisso nesse processo, uma vez que são ferramentas valiosas para promover o crescimento e o aprendizado das crianças. Diante o estudo de (Silva, 2022, p. 37-42) é através dos jogos e brincadeiras que a criança é desafiada a desenvolver sua criatividade, o lúdico desperta a vontade de aprender ela é inserida na cultura e na sociedade e através das regras, aprende a viver em grupo. O brincar de faz de conta, o jogo de símbolo, é muito importante para a primeira infância, através desses jogos as crianças vão se apropriando da realidade.

O brincar de faz de conta e o jogo simbólico são meios pelos quais as crianças

exploram o mundo ao seu redor e começam a compreender as complexidades da vida real, desde papéis sociais até questões emocionais (Gohn, 2006).

Consequentemente, reconhecer e incentivar essas atividades na primeira infância é fundamental para um crescimento saudável e equilibrado, preparando as crianças para desafios futuros e para se tornarem membros ativos e adaptáveis em nossa sociedade.

2.2.1 CONCEITOS DE JOGOS

Jogo (do latim: "jocus", que significa brincadeira, divertimento), pode ser definido como uma atividade ou forma de entretenimento que envolve regras, competição ou cooperação entre participantes, e que geralmente possui um objetivo definido, como diversão, aprendizado, ampliação de habilidades ou conquista de um resultado específico.

Para (Kishimoto, 1997, p. 13) tentar definir que o jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, ... Por exemplo, no faz-de-conta, há forte presença da situação imaginária; no jogo de xadrez, regras padronizadas permitem a movimentação das peças.

De fato, o jogo é uma palavra que abrange uma ampla gama de atividades e contextos, desde jogos políticos até brincadeiras infantis. Existe uma diversidade de interpretações que podem surgir ao mencionar essa palavra, diferenciando-se a imaginação, criatividade e regras que acabam tornando-o um campo de estudo fascinante e multidisciplinar.

2.2.2 JOGOS TRADICIONAIS

Os jogos tradicionais são compreendidos como atividades recreativas de grande relevância para a criança estas práticas lúdicas, enraizadas na herança cultural, oferece às crianças oportunidades significativas para brincar, existem alguns jogos e brincadeiras que ajudam a criança a criar laços sociais como: jogos de tabuleiros, pular cordas como outros jogos tradicionais. O brincar social permite à criança adquirir habilidades para conviver em sociedades (OMO, 2021) estes contribuem para o crescimento cognitivo, social, emocional e físico.

A brincadeira tradicional é relacionada com as atividades desenvolvidas pela criança, tais como o movimentar, cantar, correr, dançar, atuar e brincar. Iniciando o seu nascimento nas culturas do público infantil que irá se passando posteriormente (Andrade *et al.*,

2021, p. 207). Desta forma os jogos tradicionais podem ser utilizados como instrumentos valiosos para estimular o desenvolvimento infantil, promovendo habilidades como resolução de problemas,

cooperação, criatividade e sensoriomotor. Conforme a Tabela 1, exploramos os benefícios práticos dos jogos tradicionais frente a realidade em espaços não escolares.

Tabela 1 - Jogos tradicionais

JOGOS TRADICIONAIS	EXEMPLOS DE BENEFÍCIOS PRÁTICOS
Queimado	A criança aprimora sua coordenação ao desviar das bolas e aprende a trabalhar em equipe ao colaborar com os colegas na estratégia de jogo.
Pula Corda	Pular corda exige equilíbrio e coordenação, além de melhorar a resistência cardiovascular. As crianças também aprendem a se comunicar para evitar tropeçar na corda.
Esconde-Esconde	As crianças aprimoram seu raciocínio espacial ao escolher locais de esconderijo e desenvolvem habilidades criativas ao pensar em estratégias para evitar serem encontradas.
Amarelinha	Pular nas casas da amarelinha exige equilíbrio e coordenação. As crianças também aprendem a contar e seguir sequências numeradas.
Jogo da Memória	O jogo da memória requer que as crianças memorizem a localização das cartas e encontrem pares, o que desenvolve a memória e o reconhecimento de padrões.
Pega-Pega	Correr desviar dos outros jogadores aprimora a agilidade e a coordenação. Trabalhar em equipe para pegar os outros jogadores pode promover a colaboração e a participação.
Jogos de Construção (com blocos)	As crianças podem criar estruturas diversas, o que desenvolve a criatividade, a resolução de problemas e a coordenação motora ao empilhar blocos.
Faz de conta	Ele envolve a criação de situações imaginárias e a interpretação de papéis, permitindo que as crianças experimentem o mundo e aprendam de maneira lúdica.

Fonte: Autoria Própria, 2023.

2.2.3 BRINCADEIRAS

A brincadeira é uma atividade fundamental, pois envolve interação, exploração e aprendizado de maneira lúdica

e divertida. Ela pode ser definida como um conjunto de ações voluntárias, espontâneas e criativas em que as crianças participam de maneira ativa, sem um propósito imediato

ou objetivo específico além da própria diversão. Durante as brincadeiras, as crianças podem explorar o mundo ao seu redor, experimentar papéis sociais, desenvolver capacidades físicas, cognitivas e emocionais, bem como aprender a resolver problemas e lidar com desafios. “O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação” (BRASIL, 1998, p. 22).

As brincadeiras na infância tornaram-se um veículo fundamental para o amadurecimento infantil, pois, brincar não é apenas diversão, mas uma parte imprescindível do processo de crescimento e aprendizado da criança contribuindo para sua evolução.

2.3 NOVAS GERAÇÕES E O RESGATE DE JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS

O avanço da tecnologia e a rápida evolução da sociedade têm impactado profundamente a forma como as crianças e jovens passam seu tempo de lazer. Atividades que eram uma parte essencial da infância de gerações passadas, como brincadeiras tradicionais ao ar livre, têm gradualmente cedendo espaço para dispositivos eletrônicos, videogames e redes sociais, as brincadeiras vêm sendo

modificadas devido a tecnologia, estando cada vez mais presente dentro de casa, as crianças acabam sendo fortemente influenciadas pela mídia, através de propagandas na televisão e internet, com novos tipos de brinquedos.

A evolução tecnológica tem contribuído para um afastamento das brincadeiras ao ar livre, Rodrigues; Abraão (2018). Isso tem resultado na reclusão das crianças em um mundo virtual, privando-as da riqueza das experiências proporcionadas pelo brincar no mundo real. Essas brincadeiras historicamente serviram como uma plataforma para a construção de amizades, socialização, cooperação e a troca de experiências. Além disso, essas brincadeiras permitiam às crianças lidar com uma variedade de situações, tanto positivas quanto desafiadoras, e estimulavam a imaginação de maneira lúdica.

Isso destaca a necessidade de promover um equilíbrio entre o entretenimento e atividades mais instrutivas para garantir o desenvolvimento saudável. Segundo a Organização Mundial da Saúde (2019), preconiza que a exposição à tela não é indicada para crianças menores de 2 anos de idade, e para crianças entre 2 e 5 anos, o tempo de tela deve ser limitado a 1 hora por dia, com acompanhamento dos cuidadores

desta forma o progresso tecnológico está redesenhando a forma como as crianças encontram diversão e interação com o ambiente que as cerca.

Nesta perspectiva, podemos afirmar que estamos vivendo o encurtamento da infância, que na visão de Desmurget (2022 p. 25): “As práticas das jovens gerações se articulam prioritariamente em torno de atividades recreativas, que são básicas e pouco instrutivas: programas de televisão, filmes, séries, redes sociais, videogames, sites comerciais, clipes musicais, vídeos diversos”. Pois na era atual, as formas de entretenimento se restringem frequentemente à posse de dispositivos eletrônicos, como tablets, smartphones, computadores e consoles de videogame de última geração.

Diante do estudo de (PRIVATELE,2006) "as crianças do período moderno não expressam publicamente seus sentimentos, aflições e desejos por meio do mundo real, com isso, isolam-se dentro de seus domicílios, já que, a tecnologia satisfaz suas necessidades. Entretanto, o pedagogo deve ter a sensibilidade de enxergar claramente o seu propósito nesse processo, e de acordo com Goulart (2010, p. 25), “É preciso que o pesquisador dispa-se de sua adultez para entender as falas, as interações, as reações

da criança, ou seja, sair de si mesmo, para ir ao encontro do outro, da criança.”

Embora os dispositivos eletrônicos tenham seu devido espaço, é fundamental reconhecer que as brincadeiras tradicionais cumprem um papel na fomentação da sociabilidade, no estímulo à criatividade e no avanço de habilidades interpessoais e que assumem um papel fundamental na vida da criança. Como destaca Alves (1994, p.58) quanto mais ricos forem estes universos, maiores serão os voos da borboleta, maior será o fascínio, maior será o número de melodias que saberá tocar, maior será a possibilidade de amar, maior será a felicidade. Desse modo, entendemos que um ambiente enriquecedor de direcionamentos possibilita que as crianças se tornem protagonistas de seus próprios caminhos.

2.4 ATIVIDADES LÚDICAS

As atividades recreativas têm um impacto significativo, indo muito além do entretenimento. Elas são um veículo para alcançar diversos objetivos relacionados ao conhecimento, expressividade e socialização das crianças. Ao envolver as crianças em brincadeiras e jogos, podemos estimular sua curiosidade, criatividade e habilidades sociais, fornecendo uma base sólida para o crescimento e o aprendizado

ao longo da vida.

No contexto do desenvolvimento infantil e das atividades lúdicas, é crucial lembrar que as crianças não são apenas receptáculos a serem preenchidos com conhecimento, mas como seres curiosos, criativos e em constante crescimento. Como ALVES (1994, p. 51-52) destacou, "O normal é ver as crianças como aquelas que precisam ser ensinadas, seres inacabados que, à semelhança do Pinóquio, só se tornam pessoas de carne e osso depois de serem submetidas às nossas artimanhas pedagógicas". Portanto, ao criar um ambiente de aprendizado lúdico, estamos possibilitando o florescimento natural das capacidades e curiosidades das crianças, ao invés de simplesmente impor um modelo rígido de educação.

Com base nisso, aqui estão os principais objetivos que as atividades lúdicas proporcionam no desenvolvimento integral da criança:

2.4.1 ESTIMULA CRIATIVIDADE E A IMAGINAÇÃO

As atividades lúdicas incentivam a criança a usar sua imaginação, explorar novas ideias e criar mundos fictícios. Isso é indispensável para o desenvolvimento da criatividade e da expressividade, visto que o brincar cotidianamente de diversas formas

em diferentes espaços e tempos com diferentes parceiros, crianças e adultos, ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, suas criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais (BRASIL, 2017, p.36).

Ao brincar cotidianamente de diversas formas, as crianças têm a chance de expandir e diversificar seu acesso a produções culturais, conhecimentos, imaginação, criatividade contribuindo para um desenvolvimento mais rico e abrangente, capacitando as crianças a compreender o mundo ao seu redor de maneiras diferentes, além de promover habilidades essenciais para a vida adulta, como a capacidade de adaptação, a resolução de problemas e a empatia, e que somente a pedagogia fora da sala permite educar em diferentes ambientes e com diversos parceiros, incluindo adultos e outras crianças.

2.4.2 APRIMORA A COMUNICAÇÃO

Brincadeiras que envolvem diálogo, representação de papéis e dramatização ajudam as crianças a aprimorar suas habilidades de comunicação verbal e não verbal. Elas aprendem a expressar suas ideias, pensamentos e sentimentos de

maneira mais eficaz. Para Vygotsky (1991, p.119) "O lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. É através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o avanço da linguagem, do pensamento e da concentração."

O lúdico desempenha um papel essencial, pois o jogo é uma ferramenta fundamental para o aprendizado e crescimento da criança. Durante o jogo, a criança explora, experimenta e interage com o mundo ao seu redor, estimulando sua curiosidade e criatividade, promovendo o crescimento de habilidades sociais, emocionais e cognitivas, que o prepara para desafios futuros.

2.4.3 RESOLUÇÃO DE CONFLITOS

Os jogos e brincadeiras frequentemente envolvem desafios e competições, o que oferece oportunidades para as crianças aprenderem a resolver conflitos de forma pacífica e justa. "A criança que brinca em liberdade, podendo decidir sobre o uso de recursos cognitivos para resolver os problemas que surgem no brincar, sem dúvida alguma chegará ao pensamento lógico de que necessita para aprender a ler, escrever e contar" (Freire, 1992, p.39).

O autor ressalta a importância da liberdade e autonomia da criança durante o brincar, permitindo que ela utilize seus recursos cognitivos de forma livre para resolver os desafios apresentados pelo brincar. Ao fazer isso, a criança não apenas se diverte, mas também desenvolve habilidades fundamentais para sua aprendizagem futura, incluindo o pensamento lógico necessário para ler, escrever e contar. O contexto enfatiza que restringir essa liberdade é prejudicial, pois priva a criança do direito de ser feliz e de aproveitar a essência da infância, que é o brincar criativo e exploratório.

2.4.4 PROMOÇÃO DA EMPATIA E DA SOCIALIZAÇÃO

As atividades lúdicas permitem que as crianças interajam e construam amizades, ao interagir com os outros durante as atividades lúdicas, desenvolvendo a capacidade de entender e compartilhar os sentimentos dos outros, o que é necessário para a construção de relacionamentos saudáveis, promovendo assim sua socialização. Isso é essencial para o desenvolvimento de habilidades sociais e para a construção de um senso de pertencimento.

Dessa forma, o brincar tem um papel significativo na interação entre crianças e

crianças, crianças e adultos, pois, por meio da brincadeira, diversas formas de comportamento são experimentadas e socializadas (Caldeira; Oliver, 2007). Da mesma forma a Base Nacional Comum Curricular assegura que [...] as crianças aprendem em situações nas quais possam desempenhar um papel ativo em ambiente que as convidem a vivenciar desafios e sentirem-se provocados a resolvê-los, nas quais possam construir significados sobre si, os outros e o mundo social e natural (Brasil, 2018, p.35).

As crianças aprendem de maneira mais eficaz quando são desafiadas e provocadas a resolver problemas, em um ambiente que as estimula a participar ativamente. Ao enfrentar desafios, as crianças desenvolvem habilidades de pensamento crítico e criatividade, o que é indispensável para a construção de significados sobre si mesmas, sobre os outros e sobre o mundo ao seu redor.

3 METODOLOGIA

A pesquisa conceitua-se em cunho descritivo de abordagem qualitativa, Cesário *et al.*, (2020); Marconi; Lakatos (2022); Soares (2019), sendo considerada como aquela que não pode ser medida, pois não há uma quantidade, uma vez que este tipo de pesquisa se manifesta mais pela

criação de conceitos, que são baseados em opiniões e ideias, não em números, e também a partir da interpretação a qual se tem do problema estudado. Concomitante ao exposto, a pesquisa descritiva ocupa o nível de criminalidade de determinada comunidade, do atendimento dos serviços públicos de saúde, segurança, direitos humanos e pesquisas sobre preferência política.

Quanto a natureza desta pesquisa denomina-se básica visto que busca novos conhecimentos para o avanço da ciência (Souza *et al.*, 2023). Desta forma, utilizando como objeto de pesquisa a pesquisa bibliográfica com procedimentos para coleta de informações, envolvendo a busca e seleção de fontes acadêmicas relevantes. Para Gil (2022, p. 44) “A pesquisa bibliográfica é elaborada com base em material já publicado. Tradicionalmente, esta modalidade de pesquisa inclui ampla variedade de material impresso, como livros, revistas, jornais, teses, dissertações e anais de eventos científicos, incluindo estudos relacionados, que contribuam para uma compreensão mais profunda desse contexto.

O método dedutivo foi aplicado na análise crítica dessas fontes, que para (Marconi e Lakatos 2022, p. 54) baseia-se na generalização dos princípios verdadeiros

e indiscutíveis e possibilita chegar a conclusões de maneira puramente formal, isto é, em virtude unicamente de sua lógica. Desta forma foi possível a dedução de conceitos que contribuem para a compreensão da importância dos jogos e brincadeiras na infância.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Destarte, observa-se a presença da conceituação dos processos pedagógicos fora da sala de aula, assim como a caracterização da prática dos jogos e brincadeiras em espaços não escolares mediante a percepção de sua contribuição para o desenvolvimento da formação discente dentro e fora do âmbito escolar.

Os resultados dessa atividade são uma demonstração clara de que o jogo é uma ferramenta valiosa na formação integral das crianças independente dos espaços de formação, influenciando positivamente suas vidas. E que os processos pedagógicos em espaços não escolares são fundamentais para enriquecer a educação e oferecer oportunidades de aprendizado fora do ambiente tradicional de sala de aula. Além disso, os processos pedagógicos permitem que os participantes assumam o controle de seu próprio aprendizado, ou seja, como protagonistas, desenvolvem habilidades críticas e

criativas, e que aplicam o conhecimento de maneira significativa em situações do mundo real. Essa perspectiva inovadora contribui para uma educação holística, flexível e alinhada com as necessidades e interesses individuais dos aprendizes.

4.1 PROCESSOS PEDAGÓGICOS E JOGOS E BRINCADEIRAS EM ESPAÇOS NÃO ESCOLARES

A integração de processos pedagógicos e jogos em espaços não escolares é uma abordagem educacional que busca criar experiências de aprendizagem significativas e envolventes em contextos fora do ambiente tradicional de sala de aula. Isso pode incluir espaços como museus, parques, centros de ciência, bibliotecas, espaços comunitários e muito mais.

Articular a educação, em seu sentido mais amplo, com os processos de formação dos indivíduos como cidadãos, ou articular a escola com a comunidade educativa de um território, é um sonho, uma utopia, mas também uma urgência e uma demanda da sociedade atual e uma necessidade na Pedagogia Social (Gohn, 2006). A ideia central é aproveitar o potencial educativo dos jogos. Esta abordagem permite que os participantes alcancem objetivos de aprendizagem de

maneira eficaz, envolvente e contextualizada, promovendo a aquisição de conhecimentos e habilidades de forma lúdica e motivadora.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de uma reflexão crítica, o presente trabalho buscou demonstrar a importância dos jogos e brincadeiras na infância como uma forma eficaz de pedagogia fora da sala de aula. Ao longo do estudo, evidenciamos como essas atividades contribuem para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças, promovendo aprendizado de forma lúdica e prazerosa. Posto isso, ressaltamos que a pedagogia fora da sala não se limita à escola, mas também se estende ao ambiente familiar e comunitário, reforçando a necessidade de incentivar a prática de jogos e brincadeiras como ferramentas educacionais essenciais.

Além disso, aprendemos que a pedagogia fora da sala de aula, baseada em atividades lúdicas, proporciona oportunidades para um aprendizado mais significativo e prazeroso, incentivando o engajamento ativo das crianças no processo de educação. No entanto, para aprimorar ainda mais nossa compreensão e a aplicação dessas práticas, é essencial direcionar

futuras pesquisas em direções específicas, uma área de pesquisa significativa é investigar o impacto de atividades recreativas em diferentes faixas etárias, adaptando as atividades às necessidades específicas de cada grupo.

Ademais, à medida que a tecnologia exerce cada vez mais proeminência na vida das crianças, é importante explorar como os jogos digitais e a tecnologia podem ser integrados de forma eficaz na pedagogia fora da sala de aula, sem prejudicar os aspectos sociais e lúdicos da aprendizagem. Avaliar programas educativos que incorporam jogos e brincadeiras como elementos centrais é outra linha de pesquisa vital para entender melhor a eficácia dessas abordagens no desempenho acadêmico e nas habilidades sociais das crianças. Assim, ao direcionar pesquisas futuras para essas áreas específicas, podemos aprofundar nossa compreensão sobre como jogos e brincadeiras podem ser efetivamente, melhorando o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças.

Em síntese, as dinâmicas em espaços não escolares oferecem uma oportunidade ímpar e valiosa em prol de um desenvolvimento múltiplo das práticas educativas na infância. Ao reconhecer e incorporar essas práticas de forma mais ampla, pode-se contribuir para o

desenvolvimento integral das crianças e prepará-las para um futuro mais brilhante e promissor. Portanto, a integração efetiva dessas atividades no processo educativo promove o crescimento global das crianças enquanto cidadãs, preparando-as para um futuro mais saudável, criativo e bem-sucedido.

REFERÊNCIAS

ALVES, Rubem. **A alegria de ensinar**. 3 ed. São Paulo: ARS Poética Editora, 1994.

BRANDÃO, Carlos da Fonseca. **Estrutura e funcionamento do ensino**. São Paulo: Avercamp, 2004.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil** de 1988. <Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm>. Acesso em: 15 ago. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília.

CAMARGO, Maria Edina; ANEZ, Rodrigues Romelio Ciro. **Diretrizes sobre atividade física, comportamento sedentário e sono para crianças menores de 5 anos** anexo da web: perfis de evidências. <Disponível em file:///C:/Users/Jhone/Downloads/DiretrizsOMSKids.pdf>. Acesso em 25 set.2023.

CERQUEIRA, Dayhane *et al.* **Educação Física na Infância: A importância das brincadeiras tradicionais como forma de**

aprendizagem no ambiente escolar. Rev. Multidebates. Maranhão. v. 5, 2021. <Disponível em: <http://revista.faculdadeitop.edu.br/index.php/revista/article/view/290/301>>. Acesso em: 24 set. 2023.

COTONHOTO, Larissy Alves; ROSSETTI, Claudia Broetto; MISSAWA, Daniela Dadalto Ambrozine. **A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica**. Constr. psicopedag. São Paulo. n.28., vol.27,2019. <Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-69542019000100005>. Acesso em: 24 ago. 2023.

DESMURGET, Michel. **A fábrica de cretinos digitais: o perigo das telas para nossas crianças**. 1 ed. São Paulo: Ed. Vestígio, 2021. ISBN 9786586551525. <Disponível em: <https://www.osaberdigital.com.br/wp-content/uploads/2022/09/A-fabrica-de-cretinos-digitais-Michel-Desmurget.pdf>>. Acesso em: 04 nov. 2023.

GIL, Antonio C. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 4 ed. Porto Alegre: Grupo GEN, 2022. E-book. ISBN 9786559771653. <Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786559771653/>>. Acesso em: 10 out. 2023.

GOHN, Maria da Glória. **Educação não-formal na pedagogia social**. In: I CONGRESSO INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA SOCIAL, 1., 2006. Proceedings online... Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo.

Disponível em:
http://www.proceedings.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=MSC000000092006000100034&lng=en&nrm=abn.
Acesso em: 07 nov. 2023.

GOULART, Mariléia Mendes. **Escola e Infância: a voz da criança**. 154f. Dissertação/Mestrado em Educação-Curso de Pós-graduação em Educação, Universidade do Sul de Santa Catarina, Tubarão, 2010. <Disponível em <https://repositorio.animaeducacao.com.br/bitstream/ANIMA/10042/1/Artigo%20Nilm%20-%20pronto.pdf>> Acesso em 04 nov. 2023.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a Educação**. 14 ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Metodologia Científica**. Ed 8ª. São Paulo: Grupo GEN, 2022. *E-book*. ISBN 9786559770670. <Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786559770670/>>. Acesso em: 16 out. 2023.

MOTA, Flavia Patricia; FERREIRA, Vianna Arthur; SIRINO, Bernardino Márcio. **CIEP como espaço de educação social: apontamentos sobre o Programa Especial de Educação (PEE)**. Interinstitucional Artes de Educar. Rio de Janeiro. V.3, 2017. <Disponível em <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/riae/article/view/31714/22444>>. Acesso 03 de nov de 2023.

PAPALIA, Diane E.; OLDS, Sally Wendkos; FELDMAN, Ruth Duskin. **Desenvolvimento Humano**. 8 ed. Porto Alegre: ARTMED, 2006. <Disponível em: https://www.academia.edu/51009031/Desenvolvimento_Humano_8a_Edi%C3%A7%C3%A3o_Diane_Papalia_e_Ruth_Feldman>. Acesso em: 14 out. 2023.

PEREIRA DA SILVA, Marilene. **Jogos e Brincadeiras no Desenvolvimento infantil**. Revista Primeira Evolução, São Paulo, Brasil, v. 1, n. 35, p. 37–42, 2022. <Disponível em: <https://primeiraevolucao.com.br/index.php/R1E/article/view/356>>. Acesso em: 3 nov. 2023.

PIMENTA, Selma Garrido; SEVERO, José Leonardo Rolim de Lima. **Pedagogia: teoria, formação, profissão**. Ed 1ª. São Paulo-SP: Cortez, 2021. *E-book*. ISBN 9786555552751. <Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786555552751/>>. Acesso em: 16 out. 2023.

PREVITALE, Ana Paula. **A Importância do Brincar**. Campinas: UNICAMP, 2006. <Disponível em file:///C:/Users/Jhone/Downloads/Previtale_AnaPaula_TCE.pdf> Acesso em 04 nov 2023.

RODRIGUES, Borges Daiane; ABRÃO, Kelber Ruhena. **Habilidades e Competências do Professor de Educação Física**. Revista Digital. Buenos Aires. v. 162, 2011. <Disponível em <https://www.efdeportes.com/efd162/competencias-do-professor-de-educacao-fisica.htm>> Acesso 04 nov. 2023.

SCHIRMANN, Keli Jeicy; MIRANDA, Guimarães Neiva. **Fases de desenvolvimento humano segundo Jean Piaget.** VI Congresso Nacional de Educação. Paraíba.2019. <Disponível em https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2019/TRABALHO_EV127_MD1_SA9_ID4743_27092019225225.pdf>. Acesso em: 02 nov 2023.

SOARES, Silmara de Jesus. **Pesquisa científica: uma abordagem sobre o método qualitativo.** Rev. Ciranda, Minas Gerais.n. 1., v. 3, 2020. <Disponível em: <https://www.periodicos.unimontes.br/index.php/ciranda/article/view/314/348>>. Acesso em: 24 set. 2023.

SOUZA, Luana Santos *et al.* **Estresse: estudo entre supervisores de uma empresa atuante no ramo de call center em Montes Claro/ MG** Revista Estudos e Pesquisas em Administração. Minas Gerais.

v.7, n.1, 2023. <Disponível em: <https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/repad/article/view/14431/12273>>. Acesso em: 03 out 2023.

TRINDADE, Alves Kariny; SANTOS, Dourado Aparecida Taiane. **Atividades do conhecimento físico no estágio sensório motor.** Prática pedagógica e a formação docente: teoria e realidade. Goiás v.2, 2018. <Disponível em <https://www.anais.ueg.br/index.php/ciced/article/view/10513>>. Acesso em: 02 nov 2023.

VYGOTSKY, Lev.Semenovich. **Pensamento e Linguagem.** Edição eletrônica: Ed Ridendo Castigat Mores. São Paulo: 1991. <Disponível em <https://www.ebooksbrasil.org/adobeebook/vigo.pdf>>. Acesso em 04 nov. 2023.